

HUGO TOUZÉ

3D GAMES ARTIST



- www.HelsArt.fr -
hugo.touze@gmail.com
[linkedin.com/in/hugoeinheri/](https://www.linkedin.com/in/hugoeinheri/)

ÉDUCATION

EMCA

École d'Animation 3D
Angoulême France - 2009

SUPCRÉA

École d'Infographie
Grenoble France - 2007

EXPERTISE

Environment Art

Level Design
3D Animation

Teamwork

Data Management
Community Management

Dessin et Peinture

Français natif - Anglais courant
13 jeux sortis

CENTRES D'INTÉRÊT

Dessin
Jeux vidéos
Lecture
Voyages
Musique

PROFIL PROFESSIONNEL

Je suis un graphiste 3D avec un profil **polyvalent**.

J'ai commencé ma carrière en tant qu'Animateur 3D. Ayant été **le seul animateur** à Kylotonn sur the Cursed Crusade, j'ai appris en **autodidacte** et j'ai pu participer à chaque étape de la production.

À Nadeo, j'ai eu l'opportunité de travailler en tant qu'**Environment Artist** sur l'ensemble de la production (y compris Level design et support de la communauté) sur la licence Trackmania avec une **très petite équipe**.

J'aime un travail bien fait, faire attention aux détails et travailler avec des contraintes techniques. J'ai toujours su m'adapter, je suis enthousiaste à l'idée d'apprendre de nouvelles choses et à travailler en équipe.

EXPÉRIENCE

2012 - 2017 : Nadeo Ubisoft

J'ai commencé à Nadeo en tant qu'**animateur**, pour remplacer un départ sur Shootmania, participer à des tests avec d'autres studios Ubisoft sur des nouveaux personnages et améliorer l'outil d'import.

Après avoir fini le travail en animation, j'ai été formé au métier d'Environment Artist. J'ai créé **des milliers de "blocs"** sur les licences Trackmania and Shootmania. Ces blocs demandent d'en faire le concept, les modèles de base et HD, les textures, l'optimisation, le level design et l'intégration au moteur.

En 2014, j'ai fait partie de l'équipe Trackmania Lagoon. J'ai eu l'opportunité de participer à la conception d'un tout nouvel environnement, depuis le début, au sein d'une **équipe de 3 graphistes**. J'ai pu proposer des nouvelles idées comme le **gameplay magnétique** du Rollercoaster.

En 2015, j'ai eu la chance de travailler sur Trackmania Turbo, dirigé par François Alaux, directeur créatif pour Ubisoft. TMT est le premier jeu Trackmania sorti sur consoles next-gen. Nous avons donc dû **mettre à jour et optimiser tous les assets** des précédents jeux afin de répondre au défi technique.

En 2017, j'ai été **lead** sur un projet non annoncé, afin d'encadrer des nouvelles recrues et les former à nos méthodes de travail.

2010 - 2012 : Kylotonn Games

Kylotonn a été ma première expérience dans le monde du jeu vidéo. Après un stage réussi, j'ai rejoint l'équipe en tant qu'animateur 3D et mené à bien **7 jeux**.

En particulier, the Cursed Crusade, sur lequel j'ai eu à traiter et éditer de la motion capture afin de créer toutes les **animations gameplay et cinématiques** du jeu. Et Hunter's Trophy 2, où j'ai pu skinner, rigger et animer des **dizaines d'animaux différents**.